

E-Tour Guide Berbasis QR Code Pada Museum Perang Sintuk untuk Menunjang Informasi Wisata Sejarah

Hendra Naldi^{1*}, Nora Susilawati², Erniwati Erniwati³, Ray Silva⁴,
Mutiara Rejani Veronika⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: hendranaldi@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Museum Perang Sintuk hadir atas semangat pemuda Nagari Sintuk bernama Rio Tampati Putra pada tahun 2021. Museum ini adalah rumah yang berfungsi sebagai pos pengamatan pejuang pada 1948, dibangun sejak 1945, dan dihibahkan untuk pelestarian sejarah. Terdapat lebih kurang 300 benda bersejarah yang berada di museum ini. Namun sayangnya, karena keterbatasan dana, benda-benda bersejarah ini tidak memiliki deskripsi yang jelas sehingga mempersulit pengunjung untuk memperoleh informasi benda bersejarah tersebut secara detail. Penjaga museum atau Tour Guide museum ini juga minim sehingga pengunjung kesulitan dalam mendapatkan informasi. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mendata koleksi museum terkhususnya benda cagar budaya dan membuat Qr Code yang dapat diakses oleh pengunjung Museum Perang Sintuk sebagai penunjang informasi sejarah. Kegiatan ini dilaksanakan pada Juni hingga Oktober 2024 di Museum Perang Sintuk. Metode kegiatan dilakukan dengan lima langkah yaitu survei, Pendekatan dengan pengelola Museum Perang Sintuk, Pengumpulan data, pembuatan produk Qr Code, Uji Coba dan Sosialisasi penggunaan produk yang telah memiliki Qr Code. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Qr Code sebagai penunjang informasi sejarah di Museum Perang Sintuk memiliki dampak positif yang signifikan. Pengunjung merasa terbantu dengan adanya QR Code yang memudahkan mereka mengakses informasi detail tentang benda-benda bersejarah secara langsung melalui perangkat seluler mereka. Setiap QR Code terhubung ke halaman yang berisi deskripsi lengkap, asal usul, serta peran benda tersebut dalam sejarah perjuangan di Nagari Sintuk dan sekitarnya. Melalui uji coba dan sosialisasi, terlihat bahwa penggunaan QR Code meningkatkan pengalaman pengunjung, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi canggih museum.

Kata Kunci: Cagar Budaya; Museum; QR Code; Sejarah; Sintuk.

Abstract

The Museum Perang Sintuk was established in 2021 through the initiative of a young man from Nagari Sintuk named Rio Tampati Putra. The museum is housed in a building that served as an observation post for fighters in 1948. Built in 1945, the house was later donated for the preservation of historical heritage. The museum contains approximately 300 historical artifacts. However, due to limited funding, these artifacts lack clear descriptions, making it difficult for visitors to obtain detailed information. Additionally, the museum has a shortage of staff or tour guides, further hindering visitors from accessing information. The purpose of this activity was to catalog the museum's collection, particularly cultural heritage objects, and to create QR codes that visitors could scan for historical information. The project was carried out from June to October 2024 at Museum Perang Sintuk. The methodology consisted of five steps: conducting a survey, establishing communication with the museum management, collecting data, developing QR code products, and testing and socializing the use of QR codes. The results of this initiative indicate that the implementation of QR codes as a historical information tool at Museum Perang Sintuk has had a significant positive impact. Visitors found the QR codes helpful in providing easy access to detailed information about historical artifacts directly through their mobile devices. Each QR code links to a page containing a complete description, origin, and the historical significance of the artifact in the struggle of Nagari Sintuk and its surroundings. Through trials and socialization, it became evident that QR code usage enhanced visitors' experiences, especially for those unfamiliar with advanced museum technology.

Keywords: Cultural Heritage; History; Museum; QR Code; Sintuk.

How to Cite: Naldi, H. et al. (2025). E-Tour Guide Berbasis QR-Code Pada Museum Perang Sintuk untuk Menunjang Informasi Wisata Sejarah. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(1), 245-254.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2025 by author.

Pendahuluan

Sejarah adalah milik bersama sehingga kita harus melestarikan peninggalan sejarah. Sejarah merupakan kajian yang berfokus pada berbagai peristiwa dan kejadian nyata (Zed, 2018). Seorang ilmuwan sejarah, bernama Kuntowijoyo dalam buku yang ditulisnya "*Pengantar Ilmu Sejarah*" mengatakan bahwa sejarah merupakan sebuah ilmu yang memiliki makna sosial dan berperan penting dalam perkembangan dan perubahan masyarakat (Kuntowijoyo, 1995). Jejak-jejak sejarah bisa dilihat dari peninggalan benda-benda sejarah yang disimpan secara pribadi maupun dikelola oleh pemerintah. Peninggalan sejarah jika dikelola dengan baik bisa meningkatkan ekonomi suatu daerah. Peninggalan sejarah dapat menarik wisatawan untuk datang ke daerah tersebut, minimal pelajar dan mahasiswa akan melakukan studi wisata ke daerah itu. Sehingga kita harus menyadari pentingnya melestarikan peninggalan sejarah serta melindungi dan menjaga benda-benda peninggalan sejarah tersebut.

Kabupaten Padang Pariaman merupakan salah satu kabupaten yang berada di Provinsi Sumatera Barat yang dikenal dengan Motto nya "Saiyo Sakato" dengan Ibu Kabupaten berada di Parit Malintang. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 1.328,79 km² dengan populasi sebanyak 430.626 jiwa berdasarkan sensus penduduk tahun 2020. Bupati Padang Pariaman dijabat oleh Bapak Suhatri Bur yang mulai menjabat sejak 26 Februari 2021. Kabupaten ini memiliki destinasi wisata yang terdiri dari wisata alam, wisata budaya dan wisata sejarah. Diantaranya ada Pantai Tiram. Acara Basapa ke Makam Syekh Burhanuddin setiap bulan safar, yaitu kegiatan menziarahi makam Syekh Burhanuddin ke Ulakan, Panorama Puncak Kiambang, Tapian Puti, Pantai Arta dan lainnya. Salah satu destinasi wisata sejarah di Kabupaten Padang Pariaman adalah Museum perang Sintuk (BPS Kabupaten Padang Pariaman, 2005; Peraturan Daerah Kabupaten Padang Pariaman tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) tahun 2021- 2026).

Museum Perang Sintuk ini hadir atas semangat pemuda Nagari Sintuk bernama Rio Tempati Putra pada tahun 2021. Sebagai generasi penerus bangsa, anak muda Indonesia perlu memiliki kebanggaan yang mendalam atas kekayaan seni dan budaya yang merupakan aset negara (Maulana Ibrahim, 2020). Pendirian museum ini dilatarbelakangi oleh peristiwa bersejarah yang membekas terjadi di Sintuk pada tanggal 7 juni 1949. Peristiwa ini merupakan peristiwa tragis yaitu Perang Sintuk yang telah melakukan pembantaian massal terhadap pejuang kemerdekaan di Sintuk. Museum Perang Sintuk berada pada sebuah rumah yang telah berdiri sejak tahun 1945 dan dihibahkan oleh pemiliknya untuk kepentingan menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah. Rumah ini merupakan pos pengamatan pejuang pada tahun 1948 (Naldi et al., 2024).

UNESCO (1992) membagi warisan budaya menjadi dua, yaitu tangible dan intangible. Tangible meliputi monumen, artefak, dan kawasan, sedangkan intangible mencakup bahasa, ritual, dan tradisi. Menurut Kemendikbud, terdapat 67.273 warisan budaya di Indonesia, terdiri dari 65.165 tangible dan 2.108 intangible (Hastuti et al., 2013). Terdapat lebih kurang 300 benda bersejarah yang berada di museum ini. Museum Perang Sintuk memiliki koleksi benda bersejarah yang terdiri dari parang, uang lama, photo-photo prajurit Belanda, produk kebersihan tempo dulu, dan lainnya. Karena keterbatasan dana, benda-benda bersejarah ini tidak memiliki deskripsi yang jelas sehingga mempersulit pengunjung untuk memperoleh informasi benda bersejarah tersebut secara detail. Penjaga museum atau Tour Guide museum ini juga minim sehingga pengunjung kesulitan dalam mendapatkan informasi. Museum ini juga kurang dikenal masyarakat di Sumatera Barat tepatnya sehingga membutuhkan promosi lebih lanjut (Disdikbud Padang Pariaman, 2021).

Kami melihat ada dua permasalahan pada Museum Perang Sintuk yaitu, Pertama, kurang memadai tempat benda- benda bersejarah itu di simpan dan kedua, terbatasnya akses kegiatan transfer ilmu serta pertukaran informasi mengenai koleksi museum. Dalam hal mencari akses informasi pengetahuan, pengunjung museum masih terbatas pada metode wawancara kepada pemilik, penjaga dan masyarakat sekitar. Berangkat dari masalah ini, dikhawatirkan dikemudian hari akan adanya kesulitan akses memperoleh informasi oleh para pengunjung, mengingat Museum Perang Sintuk ini merupakan warisan sejarah yang sayang untuk dilewatkan begitu saja sebagai penambah wawasan pengetahuan.

Pengunjung Museum Perang Sintuk merupakan siswa/I terkhusus di sekitar Kecamatan Sintuk Toboh Gadang, Mahasiswa setempat, guru/tenaga pengajar, masyarakat dan lainnya. Untuk mendapatkan

informasi mengenai benda-benda bersejarah tersebut maka dibutuhkan minimal terdapat label informasi masing-masing benda bersejarah pada Museum ini. Karena keterbatasan penjaga museum maka peneliti menerapkan kebermanfaatan teknologi yaitu dengan menggunakan Qr Code pada masing-masing benda bersejarah yang bisa di scan langsung oleh pengunjung Museum Perang Sintuk. QR Code, singkatan dari Quick Response Code, adalah bentuk pengembangan dari barcode satu dimensi. QR Code merupakan salah satu jenis barcode yang dapat dipindai menggunakan kamera handphone (Wrahatnala et al., 2020). Qr Code ini digunakan untuk memudahkan pengunjung dalam mengakses keterangan pada masing-masing benda bersejarah, Video Profil dan video yang berkaitan dengan Museum Perang Sintuk dan masih banyak manfaat lainnya. Pemanfaatan Qr Code sebagai media informasi sudah banyak digunakan di berbagai museum, salah satunya di Museum Sangiran Sragen. Dari hasil penerapannya, didapatkan hasil bahwa sekitar 77 % responden merasa terbantu dengan pemanfaatan Qr Code dalam memberikan informasi dan aplikasi tersebut layak digunakan (Jawi, 2018). Selanjutnya, pemanfaatan Qr Code sebagai penunjang informasi juga digunakan di Museum Mpu Tantular. Qr Code dapat membantu pemandu Mpu Tantular dalam mengolah data koleksi museum yang dilengkapi dengan audio visual secara detail. Tidak hanya seputar penyimpanan data koleksi museum, Qr Code juga dimanfaatkan oleh Museum Mpu Tantular untuk merekap kehadiran pengunjung setiap harinya (Wrahatnala et al., 2020).

Pada Museum Perang Sintuk kami menawarkan solusi dengan membuat sebuah sistem informasi dengan menerapkan sistem QR Code. Melalui adanya QR Code akan menampilkan beberapa detail informasi terkait apa saja yang ada di Museum Perang Sintuk tersebut. Adapun pemilihan solusi penggunaan QR Code dua dimensi ini di era digitalisasi sudah dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat luas, tetapi umumnya penggunaan QR Code digunakan hanya untuk mengakses kode alamat website, alamat email, nomor telepon atau bahkan sekedar akses teks biasa, kami mencoba menawarkan inovasi baru dari pemanfaatan QR Code tersebut. Selain didukung oleh akses pemakaian yang mudah dan efektif, alat yang akan digunakan oleh pengunjung untuk mengakses dan membaca QR Code yang menyajikan informasi seputar Museum Perang Sintuk dikenal dengan QR Code Scanner, alat ini sudah tersedia dalam bentuk aplikasi di smartphone seperti Android atau iPhone. Tujuan utama penggunaan QR Code dapat digunakan untuk mempermudah pengguna smartphone dalam mengakses informasi dengan dua langkah mudah ; pertama, scan QR Code dan kedua, lakukan aksi. Adapun yang dimaksud dengan aksi dapat berupa akses membuka browser, menyimpan informasi kontak atau bahkan mendial nomor yang tertera di QR Code tersebut. Disamping itu, setelah dilakukan uji coba terdapat beberapa kendala dalam penggunaan Qr Code di Museum Perang Sintuk ini. Hal tersebut diantaranya: (1) tidak semua masyarakat sekitar/ pengunjung memiliki hp yang mampu mengakses Qr Code; (2) Belum tersedia jaringan wifi yang mampu menunjang penggunaan Qr Code. Namun, beberapa kendala diatas dapat diperbaiki seiring berjalannya waktu dan dalam penerapannya pemanfaatan Qr Code di Museum Perang Sintuk lebih banyak memberikan dampak positif.

Kegiatan ini akan membantu program Kabupaten Padang Pariaman yang terdapat pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Padang Pariaman yaitu meningkatkan literasi masyarakat dan pemanfaatan teknologi digital di kalangan masyarakat. Revitalisasi Museum ini akan menarik minat peserta didik di Kecamatan Sintuk Toboh Gadang dan masyarakat sekitar untuk datang berkunjung dan mendapatkan informasi tentang benda-benda bersejarah yang terdapat pada Museum Perang Sintuk.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan lima langkah, yaitu : Pertama, Survei, Kegiatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan oleh Museum Perang Sintuk. Survei dilakukan pada bulan Maret 2024 di Museum Perang Sintuk bersama Kepala Museum. Hasil Survei menunjukkan bahwa kegiatan ini akan terlaksana dari bulan Maret 2024 hingga Oktober 2024 dengan sasarannya yaitu Pengurus dan Pengunjung Museum Perang Sintuk. Kedua, Pendekatan dengan pengelola Museum Perang Sintuk, Setelah mendapatkan izin dari Pengelola Museum Perang Sintuk maka akan dilakukan penentuan waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian, mengurus administrasi, koordinasi kegiatan. Ketiga, Pengumpulan Data, Dalam proses pengumpulan data untuk mendukung sistem ini akan meliputi seputar informasi tentang kawasan Museum Perang Sintuk seperti foto, identitas serta deskripsi koleksi Museum Perang Sintuk. Proses pengumpulan data akan merujuk pada referensi dari berbagai sumber seperti jurnal, skripsi, situs internet dan buku yang mendukung tujuan penelitian dibuat. Kami juga mengumpulkan data-data tersebut untuk dimuat dalam sebuah web server dan dalam pengumpulan data ini memiliki tujuan untuk mempermudah penelitian dan pengujian terhadap sistem yang akan dibuat. Data dan informasi yang akan dihimpun oleh peneliti didapatkan melalui hasil wawancara dengan pengurus Museum perang Sintuk, Masyarakat Sekitar, Buku-buku dan Artikel Ilmiah yang relevan. Keempat, Pembuatan produk pengabdian, peneliti

menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain informasi terkait dengan Museum Perang Sintuk. Pembuatan produk berlangsung sekitar satu bulan pengerjaan. Selanjutnya, kami akan menciptakan sebuah sistem QR Code yang akan menjadi sarana akses bagi pengunjung untuk memperoleh informasi mengenai Museum Perang Sintuk. Penggunaan QR Code ini bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan akurat, dengan dukungan aplikasi penunjang QR & Barcode Scanner di smartphone setiap pengunjung. Kelima, Uji Coba Produk, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui jalannya produk yang dihasilkan. Uji coba dilakukan langsung di Museum Perang Sintuk. Peneliti dan pengelola museum melaksanakan diskusi dan evaluasi mengenai produk yang dihasilkan guna mendapatkan masukan dan saran. Terakhir, Sosialisasi Kegiatan, Kegiatan sosialisasi ini dilakukan untuk menjelaskan tata cara menggunakan koleksi museum yang telah terintegrasi dengan Qr Code.



Gambar 1. Gambaran Penerapan IPTEK

Hasil dan Pembahasan

Pada salah satu kecamatan yang terdapat di Kabupaten Padang Pariaman terdapat sebuah Museum yang bernama Museum Perang Sintuk yang berada di Jl. Raya Sintuk - Pakandangan, Sintuak, Kec. Sintuk Toboh Gadang, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat 25582. Kecamatan Sintuk Toboh Gadang telah ditetapkan sebagai Desa Wisata Sintuk berdasarkan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata (RIPPDA) Kabupaten/Kota Padang Pariaman sejak tahun 2022. Desa Wisata Sintuk ini berfokus kepada pengembangan wisata sejarah, salah satunya adalah dengan dikelolanya Museum Perang Sintuk. Alasan ditetapkannya Kecamatan Sintuk sebagai Desa Wisata Sintuk karena pada tahun 1942 dan 1945, Sintuk merupakan kawasan basis militer Jepang yang ditandai dengan lapangan udara yang berada di Balai Usang/Bedeng. Lapangan udara ini sekarang di atasnya telah didirikan sekolah unggulan bernama MAN Insan Cendekia Padang Pariaman (Silva & Salam, 2023; Silva et al., 2024). selain itu, di Sintuk juga terdapat peninggalan bersejarah lainnya diantaranya lubang Jepang Ambacang I dan II, Lubang Jepang Simpang Tigo, Lubang Jepang Toboh Baru Sintuk II, Makam Pejuang Kemerdekaan dan Tugu Batas Renville (Kemenparekraf, 2022).



Gambar 1. Tim pengabdian sedang mensosialisasikan tata cara pemanfaatan Qr Code

Sumber : Dokumentasi Pribadi peneliti

Fokus kegiatan pengabdian yang dilakukan yaitu memberi pemahaman/sosialisasi mengenai identifikasi benda-benda/ koleksi museum kepada pengelola Museum Perang Sintuk, memberi sosialisasi untuk cara pemanfaatan Qr Code pada koleksi museum, memberi bingkai kaca dengan Qr Code untuk foto-foto museum/ arsip museum. memberikan deskripsi pada masing-masing benda museum yang telah masuk benda cagar budaya. memberikan QR Code pada benda-benda museum untuk menunjang informasi sejarah, membuat video pengabdian museum Perang Sintuk guna untuk pengenalan Museum Perang Sintuk pada khalayak ramai, berita Media Massa. Kami mencoba menawarkan solusi yang dapat membantu serta menunjang kegiatan perolehan informasi seputar benda- benda bersejarah di Museum Perang Sintuk dengan lengkap secara efektif dan menekankan aspek kemudahan. Diantaranya: Pertama, mendata atau mengarsip koleksi museum yang akan dipasangkan Qr Code. Arsip berfungsi sebagai penyimpanan memori yang menyediakan bukti yang dapat diandalkan untuk memahami dan menyelidiki peristiwa di masa lalu (Effendhie, 2019; Safira et al., 2020). Maka, peneliti dan pengelola museum sepakat untuk memilih benda-benda yang telah diajukan sebagai benda cagar budaya, informasi umum museum, benteng bersejarah di sekitar nagari sintuk dan foto-foto yang berkaitan dengan Perang Sintuk untuk dibuatkan Qr Code nya. Berikut adalah 6 benda yang telah diajukan sebagai benda cagar budaya:

Sewah



Gambar 2. Sewah

Sumber : Arsip Pribadi Museum Perang Sintuk

Sewah merupakan salah satu senjata yang digunakan oleh masyarakat Sintuk semasa perang melawan penjajah, senjata ini berukuran panjang 36 cm dengan lebar 11 cm dan tinggi 3,2 cm. Bahan utama sewah adalah besi dan kayu yang memiliki diameter 10 cm. Museum Perang Sintuk memiliki koleksi lebih kurang 200 koleksi seperti mata uang logam, senjata , pakaian perang, peralatan rumah tangga, serta alat tulis baca peninggalan zaman kolonial terdahulu, bahkan ada uang logam yang tahunnya sudah lama, seperti Sewah ini yang merupakan senjata milik Jogeh Dt. Indomajo yang dipakai perang tahun 1947-1949 (Naldi et al., 2024).

Tempat Mortir



Gambar 3. Tempat Mortir

Sumber: Arsip Pribadi Museum Perang Sintuk

Tempat Mortir ini berukuran 69 Cm dengan lebar 11,2 Cm, diameter 31 Cm dan warnanya hitam. Tempat Mortir ini awalnya milik tentara Belanda kemudian dirampas oleh pejuang rakyat Sintuk yang bernama Buya Muhammad Dinar. Buya Muhammad Dinar merupakan anggota PRRI, Buya Muhammad

Dinar tinggal di Simpang 3 Sintuk, tahun pembuatan tempat mortir ini diperkirakan sekitar tahun 1941-1945 (Putra, 2025).

Badie Lansa/ Senapan



Gambar 4. Badie Lansa/ Senapan

Sumber : Arsip Pribadi Museum Perang Sintuk

Badie Lansa/ Senapan ini merupakan senjata milik Inyiak Jamaik, yang juga seorang polisi. Senapan ini yang pernah beliau gunakan saat perang kemerdekaan di Sintuak pada tahun 1947-1949.

Kotak Peluru Tentara Heiho



Gambar 5. Kotak Peluru Tentara Heiho

Sumber : Arsip Pribadi Museum Perang Sintuk

Kotak Peluru Tentara Heiho dengan ukuran 19,5 cm lebar 10 cm dan tinggi 8 cm. Heiho / organisasi militer dan PETA yang dibentuk Jepang untuk para pemuda (Hudaidah & Putra Karwana, 2022). Kotak peluru ini memiliki diameter 24 cm dengan warna coklat kulit. Kotak Peluru Senapan Adisaka yang dimiliki oleh salah seorang tentara Heiho yang bernama Buya Muhammad Dinar yang juga merupakan basic dari barak militer tantara Jepang.

Helm Baja Tentara Jepang



Gambar 6. Helm Baja Tentara Jepang

Sumber : Arsip Pribadi Museum Perang Sintuk

Helm Baja Tentara Jepang dengan logo bintang di depannya yang memiliki ukuran Panjang 25 cm dengan lebar 5 cm dan tinggi 23,5 cm dengan warna coklat. Helm Baja Tentara Jepang menjadi turunan dari

topi phet dari tantara Republik Indonesia. Helm Baja Tentara Jepang ini pemiliknya adalah Buya Muhammad Dinar yang merupakan seorang tantara Heiho Pejuang Sintuak di tahun 1945-1949 (Naldi et al., 2024).

Helm Baja Tentara Belanda



Gambar 7. Helm Baja Tentara Belanda

Sumber : Arsip Pribadi Museum Perang Sintuk

Helm Baja Tentara Belanda dengan Panjang 25 Cm lebar 15 Cm Dan lebar 23,5 Cm berwarna coklat. Helm Baja Tentara Belanda ini adalah hasil rampasan dari rakyat pejuang sintuk yang bernama Buya Muhammad Dinar seorang tantara PRRI, helm baja ini didapat oleh beliau dari seorang temannya bernama buyuang gulo yang pernah terlibat pertempuran di jembatan flamboyan sintuk, helm baja ini yang menjadi kenang-kenangan dari Buyuang Gulo untuk Buya Muhammad Dinar sekitar tahun 1947-1949.

Kedua, Revitalisasi Museum dengan menambahkan bingkai kaca untuk foto-foto museum/ arsip museum, benda-benda bersejarah yang terdapat pada Museum Perang sintuk tidak semuanya tersimpan pada tempat yang layak. Kertas-kertas hanya ditempel pada dinding sehingga dikhawatirkan akan membuatnya pudar. Benda- benda hanya diletakkan di meja sehingga dikhawatirkan rusak oleh tangan pengunjung, oleh karena itu dibutuhkan tambahan bingkai kaca untuk menyimpan benda bersejarah tersebut.



Gambar 8. Foto yang telah diberi Bingkai Kaca dengan Stiker Qr Code

Sumber : Dokumentasi Pribadi peneliti



Gambar 9. Stiker Qr Code pada Bingkai

Sumber: Dokumentasi Pribadi peneliti

Ketiga, Pembuatan banner Qr Code. QR Code biasa digunakan untuk menyimpan data berupa teks, baik itu numerik, alfanumerik, maupun kode biner (Nugraha, 2011). Banner yang didesain oleh kami telah melalui koordinasi dengan pengelola Museum perang sintuk dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Padang Pariaman. Banner yang dihasilkan oleh tim pengabdian ada 2 buah yaitu banner tentang informasi umum museum dan banner yang berisi 6 benda cagar budaya museum perang sintuk. Masing-masing banner telah dilengkapi dengan Qr Code yang bisa di scan oleh pengunjung museum perang sintuk nantinya. Sehingga pengunjung dapat mendapatkan informasi melalui proses scan Qr Code tersebut. QR Code dapat digunakan sebagai sarana untuk berbagi berbagai informasi terkait suatu tempat wisata atau sejarah. QR Code dapat ditempatkan di objek wisata tertentu, seperti monumen atau bangunan bersejarah, yang akan membawa wisatawan langsung ke informasi terkait objek melalui smartphone (Ariyandi & Handayani, 2022).

Banner yang dihasilkan oleh tim pengabdian ini terdiri dari banner informasi umum museum dan banner yang berisi 6 benda cagar budaya museum. Banner yang berisi informasi umum museum ini menyajikan Sejarah singkat museum perang sintuk, informasi karya-karya dari museum perang sintuk berupa film Sejarah, foto-foto benteng peninggalan perang yang berada di nagari sintuk, informasi peristiwa Sejarah dan masing-masing informasi yang ada pada banner telah diberi Qr Code oleh tim pengabdian. Selanjutnya banner yang ke-2 adalah banner yang berisi informasi 6 benda museum yang telah diajukan menjadi benda cagar budaya.



Gambar 10. X banner yang berisi 6 benda cagar budaya dan informasi umum museum yang telah terintegrasi dengan Qr Code

Sumber: Dokumentasi Pribadi peneliti

Keempat, Pembuatan Akrilik Qr Code. Terkhusus untuk benda-benda museum yang telah diajukan menjadi benda cagar budaya, tim pengabdian membuat akrilik pada masing-masing item benda tersebut. Sehingga pengelola museum dapat meletakkann akrilik yang telah memiliki Qr Code ini dekat benda yang dituju tersebut. Hal ini dapat mempermudah pengunjung museum untuk mendapatkan informasi benda-benda museum dengan hanya menscan benda-benda bersejarah tersebut.



Gambar 11. Akrilik yang telah di Cetak

Sumber: Dokumentasi Pribadi peneliti

Kelima, Sosialisasi Penggunaan Qr Code pada Museum Perang Sintuk. Kegiatan sosialisasi pengenalan produk dan tata cara pemanfaatan Qr Code dilaksanakan pada 23 September 2024. Kegiatan sosialisasi ini dihadiri oleh Dinas Pendidikan dan kebudayaan kabupaten padang pariaman yaitu ibuk Ade Novelia, M.Pd dan Ibuk Eli Syuryani, S.Pd. selanjutnya dihadiri oleh pengelola museum perang sintuk yang dikomandoi oleh Rio Tampati Putra. Wali nagari sintuk, Wali Korong sintuk juga ikut serta dalam kegiatan ini. Selanjutnya kegiatan ini juga dihadiri oleh KAN Sintuk, Niniak Mamak, Pokdarwis, Masyarakat dan pelajar. Tim pengabdian mensosialisasikan tata cara pemanfaatan Qr Code sebagai penunjang wisata Sejarah di Museum Perang Sintuk. Adapun Langkah-langkahnya yaitu dengan cara pengunjung diharapkan menyediakan Hp yang telah terkoneksi dengan internet, setelah itu pengunjung diarahkan untuk membuka aplikasi Google dan klik bagian Google Lens. Silahkan arahkan Google Lens pada Qr Code yang telah tersedia pada banner, akrilik maupun bingkai foto. Tunggu sebentar dan akan keluar informasi yang berkaitan dengan benda dituju tersebut.

Kesimpulan

Penggunaan QR Code pada X Banner, akrilik, dan bingkai kaca memungkinkan pengunjung untuk dengan mudah mengakses informasi detail tentang koleksi museum secara digital melalui perangkat seluler, memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan informatif. Proses sosialisasi dan uji coba juga berhasil memperkenalkan teknologi ini kepada para pengunjung, yang sebagian besar merasa terbantu, terutama karena sebelumnya museum tidak memiliki deskripsi yang memadai untuk setiap koleksi. Selain meningkatkan pemahaman pengunjung tentang nilai sejarah benda-benda yang dipamerkan, inisiatif ini juga mampu menarik minat lebih banyak wisatawan dan mendukung upaya pelestarian sejarah lokal. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi keterbatasan sumber daya, memperluas aksesibilitas informasi, serta meningkatkan daya tarik museum dalam menjaga dan melestarikan warisan sejarah. Untuk pengabdian selanjutnya, penelitian dapat mengeksplorasi efektivitas penggunaan QR Code dalam meningkatkan keterlibatan pengunjung dengan fitur tambahan seperti multimedia interaktif. Selain itu, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai kendala teknis dan strategi optimalisasi pemanfaatan QR Code agar lebih mudah diakses oleh berbagai kalangan.

Daftar Pustaka

- Ariyandi, H. Z., & Handayani, A. N. (2022). Peran Penggunaan Teknologi QR Code untuk Meningkatkan Keterhubungan dan Efisiensi Masyarakat Menuju Era Transformasi Society 5.0. *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, 2(7), 299-306.
- BPS Kabupaten Padang Pariaman. (2005). *Padang Pariaman dalam Angka*. Pariaman: BPS Kabupaten Padang Pariaman
- Disdikbud Padang Pariaman. (2021). Museum Perang Sintuk Padang Pariaman dibangun Secara Awadaya. <http://disdikbud.padangpariamankab.go.id/news/view/museum-perang-sintuk-padang-pariaman-dibangun-secara-swadaya>
- Effendhie, E. (2019). *Publikasi dan Pameran Arsip*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hastuti, K., Hidayat, E. Y., Rahmawan, E., & Nuswantoro, U. D. (2013). Purwarupa Tangible Cultural Heritage Documentation Berbasis Database Multimedia. *Techno.com*, 12(3), 188-197.
- Hudaidah, H., & Putra Karwana, M. A. (2022). Pendidikan di Indonesia Masa Pendudukan Jepang. *Danadyaksa Historica*, 1(2), 97. <https://doi.org/10.32502/jdh.v1i2.4243>
- Jawi, I. G. B. (2018). Pemindaian QR Code Untuk Aplikasi Informasi Data Koleksi di Museum Sangiran Sragen Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 2(2).
- Kemenparekraf. (2022). *Sejarah Museum Perang Sintuak*. Jakarta: Kemenparekraf.
- Kuntowijoyo, K. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah (1st ed.)*. Jakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Maulana, M. R. (2020). Peran Pemuda dalam Menjaga serta Melestarikan Kebudayaan Indonesia (The Role of Youth in Reserving Culture in Indonesia). *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3638828>
- Naldi, H., Silva, R., Veronika, M. R., & Andeskoli, O. (2024). Kepemimpinan Pemuda dalam Pelestarian Sejarah Lokal: Analisis Peran Rio Tampati Putra sebagai Founder Museum Perang Sintuk. *Kronologi*, 6(4), 278-289.
- Nugraha, M. P., & Munir, R. (2011). Pengembangan Aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari Data Berbentuk Image. *Informatics National Conference* (pp. 148-149).
- Peraturan Daerah Kabupaten Padang Pariaman tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) tahun 2021- 2026.

-
- Putra, R. T. (2025). *Benda Cagar Budaya Museum Perang Sintuk* [Personal communication].
- Safira, F., Salim, T. A., Rahmi, R., & Sani, M. K. J. A. (2020). Peran Arsip dalam Pelestarian Cagar Budaya Di Indonesia: Sistematika Review. *Baca: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 41(2), 289. <https://doi.org/10.14203/j.baca.v41i2.593>
- Silva, R., Ofianto, O., Fatimah, S., Naldi, H., Noviani, C., & Mulyani, F. F. (2024). Transformasi Pendidikan Oleh B.J. Habibie Hingga Lahirnya Man Insan Cendekia Padang Pariaman (1996-2022). *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 57. <https://doi.org/10.24014/potensia.v10i1.29215>
- Silva, R., & Salam, A. (2023). Sekitar Pendirian Sampai Periode Awal MAN Insan Cendekia Padang Pariaman: Studi Sejarah Lembaga. *Jurnal Kronologi*, 5(1), 101–116. <https://doi.org/10.24036/jk.v5i1.596>
- Wrahatnala, E. S. Y., Pradana, M. D. A. F., & Hermanto, A. (2020a). Penerapan QR-Code ntuk Sistem Informasi Museum Mpu Tantular Berbasis Web. *Konvergensi*, 16(2). <https://doi.org/10.30996/konv.v16i2.4037>
- Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berfikir Sejarah. *Lensa Budaya*, 13(1).